

# **BRINCANDO E APRENDENDO, O LÚDICO NOS PROCESSOS DE ENSINO- APRENDIZAGEM COM CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

Kelly Cristina Moraes dos Santos

Aluna do curso de Pedagogia - Anhanguera Unidade I/MS

kelly\_sinai@hotmail.com

Eixo: Educação Da Infância: Brincar e Criar nos espaços Institucionais.

Painel

## **RESUMO**

O artigo refere-se a pesquisa: “Brincando e aprendendo, o lúdico nos processos de ensino-aprendizagem com crianças de quatro e cinco anos”, que teve por objetivo descobrir se o lúdico tem sido utilizado em sala de aula como recurso pedagógico, uma vez que, na faculdade esse recurso era enaltecido pelos professores que buscavam os estudos teóricos para comprovarem sua importância para a infância, no entanto, ao observar a prática pedagógica na Educação Infantil, não foi possível evidenciar sua utilização ou sua importância. O levantamento de dados foi realizado através de uma entrevista semiestruturada e observações, com o intuito de conhecer como acontecem as aulas, se há a presença da ludicidade na rotina diária das crianças; investigar como se dá a relação professor-aluno, se os alunos estão aprendendo ludicamente, ou se o lúdico tem sido utilizado apenas em momentos não destinados a aprendizagem sistemática. A pesquisa de caráter qualitativo foi realizada no Centro de Educação Infantil José Eduardo Martins Jallad o (CEI ZEDU), na cidade de Campo Grande, estado de Mato Grosso do Sul. As discussões foram subsidiadas em autores como Friedmann (1996) e Kishimoto (1998; 2002), entre outros, por meio dos quais se procurou evidenciar a importância da aprendizagem com base na ludicidade na pré-escola. O trabalho teve início com a constatação, nos estágios acadêmicos, que a ludicidade não permeava os momentos de aprendizagem, ficando restrita apenas a alguns momentos destinados a recreação, no entanto, com o desenvolvimento da pesquisa ficou evidenciado que o trabalho com a ludicidade nos centros de educação infantil favorece a relação ensino/aprendizagem, no entanto, sua utilização está diretamente relacionada com as convicções e concepções dos professores e do grupo gestor que dirigem o trabalho.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino-aprendizagem. Educação infantil.

## **INTRODUÇÃO**

A presente pesquisa tem por objetivo compreender a função do lúdico na relação estabelecida entre o ensino e a aprendizagem com crianças da pré-escola. Para tanto, busca-se observar a reação das crianças em contato com o lúdico, identificar em quais momentos o

professor utiliza a brincadeira como recurso pedagógico e investigar de que forma a brincadeira influencia no aprendizado da criança.

O interesse por este trabalho surgiu ao cumprir os estágios obrigatórios do curso de pedagogia e observar, quanto o lúdico tem sido desvalorizado em sala de aula, muitas vezes utilizado somente para passar o tempo, esvaziado de sentido e significado.

Em contrapartida, os estudos na faculdade apontavam uma valorização dos elementos ligados à ludicidade, destacando as contribuições desse recurso para o processo de formação infantil.

Nesse sentido, Zanluchi(2005, p. 89) afirma:

Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.

Por essa razão, entende-seo valor e relevância da brincadeira nos espaços escolares e não escolares. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no art.16 parágrafo IV, garante que toda criança tem direito a brincar, praticar esporte e se divertir.

A criança é dinâmica, interage no meio em que vive, necessita de que o professor ofereça situações de lazer e brincadeira para que ela possa se desenvolver, para que fique garantida a aprendizagem significativa no contexto em que estão inseridas.

De acordo com Seber (2000, p.68),

Os jogos são situações em que a criança revela a maneira própria de ver e pensar o mundo aprende a se relacionar com os companheiros, a trocar seu ponto de vista com outras perspectivas possíveis, a raciocinar sobre o dia-a-dia, a aprimorar as coordenações de movimentos variados. Compreendidos do ponto de vista teórico, os jogos podem tornar-se uma atividade pedagógica indispensável às aprendizagens.

Observa-se que os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da criança, e a escola tem papel de extrema importância para a formação de educandos críticos. Friedmann (1996, p. 54) argumenta que

A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instancias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva.

De acordo com essa autora, o educador deve estimular o educando a atuar de forma reflexiva e crítica na sociedade em que vive razão por que deve oferecer atividades lúdicas por meio das quais a criança adquira conhecimento. É importante que cada momento da brincadeira

da criança seja aproveitado, já que ele pode estimular os aspectos cognitivos, motores e emocionais essenciais para o desenvolvimento de várias habilidades.

O brinquedo, de acordo com Kishimoto (1998, p.60),

Possibilita à criança desenvolver a sua imaginação, expressar seus sentimentos e construir sua consciência da realidade. Dentre outros recursos, o jogo e a brincadeira podem fazer com que a criança compreenda sua sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de valores e permitem, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam às diversas realidades.

Essa mesma autora ressalta que é necessário que os professores disponibilizem jogos e brinquedos para que as crianças possam avaliar o seu desenvolvimento, encontrando seus erros e acertos, provocando, desse modo, momentos de soluções de situações.

Para Kishimoto (2002, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios pela exploração, ainda que desordenada e exerce papel fundamental na construção do saber fazer”. Ela afirma a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, pois através desta a criança constrói conhecimento.

Grassi (2008, p. 33) afirma que

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina.

Conforme essa afirmação da autora observa que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento físico e social da criança.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 22. Vol. 2.) corrobora essa fala de Grassi, quando preconiza que “Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação”.

Esta pesquisa mostra-se relevante na medida em que pode possibilitar a compreensão da função do lúdico em sala de aula e apontar o grau de importância que os professores estão dando à ludicidade.

O estudo foi realizado em um Centro de Educação Infantil (CEI) do Estado, na cidade de Campo Grande, Mato Grosso do Sul. A pesquisa possui caráter qualitativo interessando-se, assim, mais pelo processo do que por resultados numéricos. Bogdan(1994, p. 49) afirma que

A abordagem da investigação qualitativa exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para construir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo.

A pesquisa buscou conhecer a respeito da ludicidade no cotidiano institucional, cada situação foi relevante para a compreensão, os dados foram obtidos por meio de anotações, observações em duas salas do Centro de Educação Infantil ZEDU e realização de entrevista semiestruturada, com uma professora de cada sala.

## **ESPAÇOS POSSÍVEIS PARA A LUDICIDADE**

O CEI ZEDU atende aos filhos dos servidores públicos do estado, em exercício nos órgãos do Poder Executivo, sediados no Parque dos Poderes. No Centro Educacional há uma sala deberçário, três salas de Infantil I – A, B e C, três salas de Infantil II – A, B e C, três de Infantil III A,B e C, três de Infantil IV – A,B e C e também três de Infantil V – A,B e C. Ao todo são 16 (dezesseis) salas de aula. Dessas salas, apenas quatro não possuem banheiro.

O Centro possui cozinha, refeitório com ambiente fechado e com ambiente aberto, sala de coordenação, direção, secretaria, professores e enfermagem. Também possui ambientes propícios as brincadeiras como: parquinho com balanço, escorregador, gira-gira etc., áreas externa em que as crianças fazem atividades (gramado, pátio e chuveirão) e pátio coberto.

As salas observadas têm um espaço pequeno para a quantidade de crianças que abriga; na sala da P1<sup>1</sup> havia 26 crianças, sendo 15 meninas e 11 meninos; o trabalho é conduzido por três professoras, sendo uma de apoio, já que uma das crianças possui autismo. A sala da P2, tinha 27 crianças - 14 meninas e 13 meninos - e atuam duas professoras. Além das professoras, o CEI disponibiliza professores de educação física e arte.

A relação entre os professores e alunos mostrou-se favorável, os professores preocupam-se com o desenvolvimento das crianças, com o cuidado, e estavam sempre bem carinhosos com os professores sem demonstrações de que estavam infelizes, as crianças não choravam, não gritavam elas mostraram-se na grande maioria participativas e receptivas.

As crianças usufruem de espaços privilegiados para utilização do lúdico no dia a dia; em sala, há brinquedos, jogos, massinhas, jogos de encaixe por meio dos quais os alunos podem usar a imaginação, brincando de faz de conta, uma prática livre em sala de aula.

---

<sup>1</sup> Os professores participantes da entrevista são identificados, aqui, como P1 e P2, respectivamente.

Para melhor atender às crianças e relacionar o lúdico no seu cotidiano, a escola disponibiliza materiais de jogos que favorecem o ensino-aprendizagem dos pequenos, como bambolês, bolas, pneus, jogos pedagógicos, entre outros.

Percebe-se a valorização da criança, no âmbito escolar, pois são influenciadas a desenvolverem-se sem deixar de brincar.

## **A LUDICIDADE EM AÇÃO**

As entrevistas e observações foram desenvolvidas no CEI ZEDU, em duas salas de aula com crianças de quatro e cinco anos, sendo uma composta por 26 crianças - 15 meninas e 11 meninos - e outra por 27 crianças - 13 meninos e 14 meninas - em uma sala possui três professoras, sendo uma de apoio; e na outra duas professoras. Todas são formadas e habilitadas em educação infantil.

No primeiro dia de observação, houve a apresentação da pesquisadora, pela coordenadora, para a sala e professoras, que, por sua vez, fizeram a apresentação para as crianças. Houve boa recepção e acolhida; a P1 estava formando uma rodinha com as crianças e trabalhou ali a rotina diária da sala: a acolhida com uma música, chamadinha, combinados e logo a música para lanche.

Assim que as crianças voltaram, as professoras contaram histórias ilustrativas, uma delas era a história dos três porquinhos, no momento em que a história era contada as crianças, perguntavam sobre os personagens, faziam o som do porquinho, até mesmo recontavam a história, em seguida cantaram músicas demonstrando prazer em cantar, faziam gestos e imitações, brincavam e pulavam, após este momento foram para o parque, que fica em uma área externa do CEI.

No parque as crianças participaram de brincadeiras livres, 2 professoras foram acompanhar as crianças, ao chegar lá as crianças começaram a brincar e as professoras acompanhavam as brincadeiras, incentivando-as a se divertirem, brincando com elas, e também deixando momentos livres para que brincassem com seus colegas. Houve um momento em que acompanhei algumas delas, em que se percebeu o quanto usam a imaginação; por exemplo, uma criança falou que o escorregador era um avião e que ele era o piloto; observou-se a brincadeira de faz-de-conta, bem presente nas atividades.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p. 23. Vol. 2.) afirma que

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens.

Ao observar a situação e a afirmação acima, é possível perceber o quanto é importante que os professores promovam e provoquem situações em que as crianças estejam livres para imaginar o mundo ao seu redor, e construir sua identidade.

Assim que as crianças saíram do parque, foram para chuveirão que fica na área externa, um banho diferente que a escola disponibiliza. Percebeu-se que elas estavam bem felizes, além de tomarem banho, brincavam com a água se divertiam entre elas, e foram dali para a sala, trocaram de roupa e almoçaram. Em seguida, chegou a hora do sono.

Neste mesmo dia, a pesquisadora conversou com as professoras e Disponibilizou uma entrevista semiestruturada para elas, em forma de questionário, explicando melhor a proposta da pesquisa. Em uma das perguntas, indagou-se sobre qual era a opinião delas sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Tanto P1 quanto P2 tinham ideias parecidas sobre o lúdico na aprendizagem. P1 disse que “é de fundamental importância o lúdico nesta etapa, pois proporciona uma vivência prazerosa e espontânea, auxiliando a formação da criança”; P2 afirmou que “além de encontrar prazer e satisfação, brincando a criança se socializa e aprende”.

Nesse sentido, Almeida (1995, p.41) ressalta que,

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

Pode-se perceber que o autor afirma que a ludicidade influencia na formação da criança, assim como as professoras apontaram que o lúdico é importante para seu desenvolvimento.

Em outro momento das observações, as crianças participavam da aula de educação física. Havia dois professores que organizaram uma aula em que as crianças precisavam pular obstáculos, de duas em duas, uma jogando a bola para a outra. Percebeu-se a interação na atividade; havia regras para o jogo e, ainda que algumas crianças estivessem dispersas, a maioria estava empenhada em realizar a atividade da melhor maneira possível. Era visível a valorização que os professores atribuíam àquelas crianças que se envolviam muito, pois lhes explicavam a atividade minuciosamente e faziam junto com elas

Friedmann (1996, p. 20) argumenta:

Acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não podem ser ignoradas.

Os professores demonstraram valorização no jogo desenvolvido, não desprezando nenhum grupo, inserindo até mesmo aqueles que estavam dispersos; tal como a autora sugere que essa transformação de contexto não pode ser ignorada, os professores tiveram o intuito de socializar todas as crianças trazendo um momento prazeroso. No final todas estavam brincando e ao mesmo tempo aprendendo.

Em outra questão da entrevista, as professoras foram questionadas sobre o que entendiam a respeito de ludicidade. P1 respondeu: “através do lúdico a criança desenvolve a aprendizagem, raciocínio e desenvolvimento social”, resposta que demonstra que essa professora exprime um conhecimento mais sistematizado. P2 disse que “[...]a ludicidade é a palavra chave para uma rotina organizada, possibilita o desenvolvimento motor e intelectual da criança, nota-se a importância do uso do lúdico na rotina das crianças”, um posicionamento que demonstra que esta professora pensa em ludicidade em todos os momentos da aula.

Ao observar as crianças e as salas percebeu-se que o discurso não estava presente apenas nas falas, mas havia momentos em que os professores proporcionavam momentos para que as crianças se desenvolvessem em seu contexto.

Ao serem perguntadas sobre qual é o papel do educador ao utilizar o lúdico, P1 respondeu: “fazer com que a criança aprenda com prazer e alegria, despertando o pensamento reflexivo, sua inteligência e sensibilidade” e P2 disse, “ser um mediador do desenvolvimento de cada criança, proporcionando um ensino prazeroso, fazendo com que a criança se sinta à vontade”. Por essas falas, percebe-se que as professoras afirmam ser mediadoras de conhecimento e saber da criança.

Em outro dia de observação, as professoras de sala aplicaram uma atividade em que utilizaram a contação de história; contaram uma história de modo bem divertido, usando fantoches, fazendo vozes diferentes as crianças estavam bem atentas ao que estava acontecendo; no desenrolar da narrativa, as professoras faziam perguntas e as crianças usavam sua imaginação para responderem, estavam tão encantadas com a história que podia-se perceber que até mesmo imaginavam-se nela. Em seguida, as professoras propuseram, aos alunos, que desenhassem os personagens daquela história, que era referente à páscoa; as crianças fizeram a produção.

No mesmo dia, as crianças tiveram aula de arte; o professor trouxe uma aula de musicalização, ao chegar começou sua aula com uma roda, fez o aquecimento vocal com as crianças, momento em que as crianças se divertiam, pois faziam vários sons diferentes e

engraçados. Em seguida, o professor propôs que as crianças cantassem uma música com ele; a música começava lenta, ia ficando mais rápida até que ficou muito rápida. Também trabalhou uma música dos animais, com o objetivo de que as crianças imitassem os sons dos bichos, o que foi, para elas, uma diversão.

A respeito desse tipo de recursos, o RCNEI explicita:

Jogos de escuta dos sons do ambiente, de brinquedos, de objetos ou instrumentos musicais; jogos de imitação de sons vocais, gestos e sons corporais; jogos de adivinhação nos quais é necessário reconhecer um trecho de canção, de música conhecida, de timbres de instrumentos etc.; jogos de direção sonora para percepção da direção de uma fonte sonora; e jogos de memória, de improvisação etc. são algumas sugestões que garantem às crianças os benefícios e alegrias que a atividade lúdica proporciona e que, ao mesmo tempo, desenvolvem habilidades, atitudes e conceitos referentes à linguagem musical. (BRASIL, 1998, p. 72. Vol. 3.).

Com base nesse conteúdo e nas práticas observadas em sala de aula tornou-se evidente a relação estabelecida entre a musicalização e o lúdico.

Nesta pesquisa foram analisadas as práticas pedagógicas dos professores em sala de aula com crianças de quatro e cinco anos. Relativamente ao lúdico, foi possível entender o que a ludicidade é para cada um dos educadores entrevistados e como são tratados os processos de ensino-aprendizagem através da ludicidade.

## CONCLUSÃO

A realização da pesquisa trouxe consigo a oportunidade de um maior aprofundamento de conhecimento sobre como o lúdico tem sido utilizado em sala de aula e se os professores estão atentos a essa importante questão; por meio das entrevistas foi possível observar que no CEI ZEDU, em Campo Grande, Mato Grosso do Sul, o lúdico tem ganhado espaço.

No início da pesquisa disse que meu interesse por descobrir se o lúdico pode ser utilizado como recurso pedagógico na pré-escola, era porque em meus estágios percebi uma desvalorização do ensinar ludicamente, mas ao chegar no CEI ZEDU fui surpreendida com as ações dos professores em sala de aula, percebi então que o ensinar ludicamente depende da estrutura que a instituição possui e principalmente do posicionamento do professor em sala de aula.

Sendo assim, a pesquisa evidenciou que o lúdico nos espaços escolares podem ser utilizados como recursos pedagógicos, e que o professor é o mediador para que esse desenvolvimento aconteça, a ludicidade pode ser considerada como recurso de aprendizado, e



não algo que se faz somente para passar o tempo ou quando este fica sobrando; ao contrário, deve ser uma prática constante em sala de aula, tal como comentado por uma das professoras entrevistadas a P2: “a ludicidade precisa estar presente na rotina da criança”. Essa prática é indispensável para que ocorra uma aprendizagem prazerosa, levando em consideração o contexto social em que cada criança está inserida.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 02. Brasília: 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>. Acesso em 12 abr. 2016.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 03. Brasília: 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Acesso em 14 abr. 2016.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994. Disponível em: <file:///C:/Users/Admin/Documents/INVESTIGA%C3%87%C3%83O%20QUALITATIVA%20EM%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20FUNDAMENTOS,%20M%C3%89%20TODOS%20E%20T%C3%89%20CNIC%20AS.pdf>. Acesso em 11 abr. 2016

COSTA, S. A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas. **Psicopedagogia online**. Educação e saúde mental. 28 jun. 2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=692>. Acesso em: 11 abr. 2016.

ECA - Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990. Disponível em: <http://www.jusbrasil.com.br/topicos/10618437/artigo-16-da-lei-n-8069-de-13-de-julho-de-1990>. Acesso em 05 abr. 2016.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2. ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro Thomson Learning, 2002.

SEBER, M. G. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. São Paulo: Ática, 2000.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.